

**PENGANTAR KARYA
TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL TOKO GRAFFITI
SWAGGER STORE SEBAGAI BAGIAN DARI PROMOSI DI
KOTA SOLO**



Disusun Guna Melengkapi dan Memenuhi Persyaratan
Mencapai Gelar Sarjana Seni Rupa
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Disusun Oleh :

Febryan Nobel Wijaya

C0712019

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2016**

**PENGANTAR KARYA
TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL TOKO GRAFFITI
SWAGGER STORE SEBAGAI BAGIAN DARI PROMOSI DI
KOTA SOLO**



Disusun Guna Melengkapi dan Memenuhi Persyaratan
Mencapai Gelar Sarjana Seni Rupa
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Disusun Oleh :

Febryan Nobel Wijaya

C0712019

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2016**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan Judul:

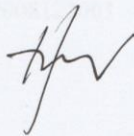
**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL TOKO GRAFFITI SWAGGER
STORE SEBAGAI BAGIAN DARI PROMOSI DI KOTA SOLO**

Telah disetujui untuk dipertahan dihadapan Tim Penguji Tugas Akhir (TA).

Pada tanggal 28 Juni 2016

Menyetujui,

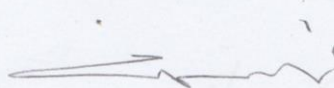
Pembimbing I



(Hermansyah Muttaqin S.Sn., M.Sn.)

NIP. 197111152006041001

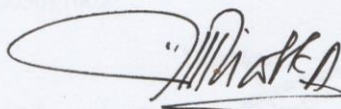
Pembimbing II



(Arief Iman Santoso S.Sn., M.Sn.)

(NIP. 197903272005011002)

Koordinator Tugas Akhir (TA)



(Ercilia Rini Octavia, S.Sn., M.Sn.)

NIP. 198010112008122001

PENGESAHAN

Proposal Tugas Akhir dengan Judul:

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL TOKO GRAFFITI SWAGGER STORE SEBAGAI BAGIAN DARI PROMOSI DI KOTA SOLO

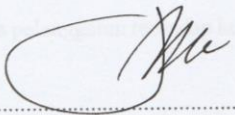
Telah disahkan dan diterima oleh Panitia dalam Sidang Tugas Akhir Prodi Desain
Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret

Pada Tanggal : 15 Juli 2016

Tim Penguji:

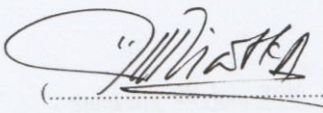
Ketua Sidang Tugas Akhir

Andreas S. Widodo S.Sn., M.Hum
NIP. 197512012001121002

()

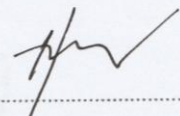
Sekretaris Sidang Tugas Akhir

Ercilia Rini Octavia, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198010112008122001

()

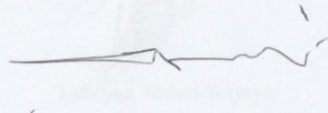
Penguji I

Hermansyah Muttaqin S.Sn., M.Sn
NIP. 197111152006041001

()

Penguji II

Arief Iman Santoso S.Sn., M.Sn
NIP. 197903272005011002

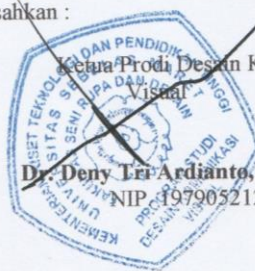
()

Disahkan :



Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Dr. Ahmad Adib, M.Hum., Ph.D
NIP. 196207081992031001



Kepala Prodi Desain Komunikasi
Visual

Dr. Deny Tri Ardianto, S.Sn., Dpl. Art
NIP. 197905212002121002

ORISINALITAS

Dengan ini penulis menyatakan bahwa Pengantar Karya Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Komunikasi Visual toko *Graffiti* Swagger Store Sebagai Bagian Dari Promosi Di Kota Solo” , beserta isinya dan seluruh karya desain yang penulis buat adalah benar-benar karya sendiri, dan penulis tidak melakukan penjiplakan baik seluruhnya maupun sebagian, dengan cara-cara yang tidak sesuai etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik.

Atas pernyataan ini, penulis siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada penulis, apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap keaslian karya ini.

Surakarta,

Penulis,

Febryan Nobel Wijaya

NIM : C0712019

PERNYATAAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa Pengantar Karya Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Komunikasi Visual Toko Graffiti Swagger Store Sebagai Bagian Dari Promosi Di Kota Solo”, beserta isinya dan seluruh karya desain yang penulis buat adalah benar-benar karya sendiri, dan penulis tidak melakukan penjiplakan baik seluruhnya maupun sebagian, dengan cara-cara yang tidak sesuai etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik.

Atas pernyataan ini, penulis siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada penulis, apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap keaslian karya ini.

Surakarta, 28 Juni 2016.

Penulis,



Febryan Nobel Wijaya

C0712019

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk:

Keluarga tercinta, sahabat tersayang, dan teman yang telah mendukung.

MOTTO

Be Free, Be Wise

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan penyertaan-Nya yang melimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tugas Akhir ini. Dengan bantuan, bimbingan, serta arahan dari berbagai pihak, maka penulisan Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL TOKO GRAFFITI SWAGGER STORE SEBAGAI BAGIAN DARI PROMOSI DI KOTA SOLO** ini dapat terselesaikan dengan baik. Untuk itu penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Drs. Ahmad Adib, M.Hum, Ph.D selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Dr. Deny Tri Ardianto, S.Sn, Dipl.Art selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual
3. Hermansyah Muttaqin S.Sn., M.Sn selaku pembimbing I yang telah memberikan pengarahan serta kritik yang membangun.
4. Arief Iman Santoso S.Sn., M.Sn., selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, masukan, dan saran yang bermanfaat dalam Karya Tugas Akhir ini.
5. Seluruh Dosen dan karyawan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta, khususnya S1 Desain Komunikasi Visual.
6. Praditya Chandra Kusuma dan Leonardus Hendy selaku pemilik Swagger Store.
7. Keluarga dan para sahabat yang senantiasa mendukung penulis untuk tetap bersemangat dalam menyelesaikan kuliah dengan baik dan lancar dan teman-teman serta seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, karena keterbatasan penulis dalam berbagai hal. Oleh karena itu

saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca. Akhir kata penulis ucapkan terimakasih dan penulis berharap semoga apa yang telah penulis susun ini dapat bermanfaat serta menambah wawasan bagi pembaca.

Surakarta, 15 Juni 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR.....	i
HALAMAN SAMPUL DALAM	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN ORISINALITAS	v
HALAMAN PERNYATAAN	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan dan Manfaat Perancangan	3

D. Kerangka Pikir dan Metode Penelitian	4
 BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Perancangan	11
B. Komunikasi	12
C. Visual	13
D. <i>Graffiti</i>	16
E. Promosi	17
F. Media	21
 BAB III IDENTIFIKASI DATA	24
A. Swagger Store	24
1. Profil	24
2. Visi dan Misi	26
3. Kompetitor	27
B. Data Produk yang Dijual di Swagger Store	28
1. <i>Spray Cans</i>	28
2. <i>Marker</i>	30
3. <i>Caps</i>	30
4. <i>Apparel</i>	30
C. Data Promosi Swagger Store	32
D. Target Market	33
E. Data Kuisisioner Terhadap Target Market	34
F. Analisis SWOT	38

BAB IV KONSEP PERANCANGAN	42
A. Metode Perancangan	41
B. Konsep Kreatif	44
1. Strategi Kreatif	44
2. Strategi Visual	47
3. Strategi Media	50
C. Konsep Desain	55
1. Logo	55
2. <i>Layout</i>	57
3. <i>Typography</i>	57
4. Ilustrasi	59
5. Warna	62
D. Prediksi Biaya	63
BAB V VISUALISASI KARYA	65
A. Media Sosial	65
1. <i>Youtube</i>	65
2. <i>Facebook</i>	66
3. <i>Twitter</i>	67
4. <i>Instagram</i>	68
B. <i>Website Interface</i>	69
C. <i>Video Commercial</i>	70
D. Poster	71
E. <i>Display Rak untuk Kaleng dan Gantungan Kaos</i>	72
1. Gantungan Kaos	72

2. Rak	73
F. <i>X-Banner</i>	74
G. <i>Brossure</i>	75
H. <i>Merchandise</i>	76
1. <i>Paper Bag</i>	76
2. <i>Sticker</i>	77
I. Nota	78
J. <i>Hang Tag</i>	79
K. Infografik	80
L. <i>Price Label</i>	81
BAB VI PENUTUP	82
A. Kesimpulan	82
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN	86

DAFTAR TABEL

1. Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	38
---------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 3.1 Logo Swagger Store	24
2. Gambar 3.2 Produk Pylox dan Basic	29
3. Gambar 3.3 Produk Daiichi	29
4. Gambar 3.4 Caps	30
5. <i>Gambar 3.5 Produk Topi</i>	31
6. Gambar 3.6 Produk Kaos	32
7. Gambar 3.7 Poster event graffiti “Wake Up Surakarta Graffiti”	32
8. Gambar 4.1 bagan metode perancangan	44
9. Gambar 4.2 Logo Swagger Store	56
10. Gambar 4.3 Referensi Ilustrasi 1	60
11. Gambar 4.4 Referensi Ilustrasi 2	60
12. Gambar 4.5 Referensi Ilustrasi 3	61
13. Gambar 5.1 <i>YouTube Channel</i> Swagger	65
14. Gambar 5.2 <i>Facebook</i> Swagger	66
15. Gambar 5.3 <i>Twitter</i> Swagger	67
16. Gambar 5.4 <i>Instagram</i> Swagger	68
17. Gambar 5.5 <i>Screenshoots Website Interface</i>	69
18. Gambar 5.6 <i>Screenshoot Scene Video Commercial</i>	70
19. Gambar 5.7 Poster Swagger	71
20. Gambar 5.8 Gantungan Kaos Swagger	72

21. Gambar 5.9 Rak Kaleng Swagger	73
22. Gambar 5.10 X-Banner Swagger	74
23. Gambar 5.11 <i>Brossure</i> Swagger	75
24. Gambar 5.12 <i>Paper Bag</i> Swagger	76
25. Gambar 5.13 <i>Sticker</i> Swagger	77
26. Gambar 5.14 Nota Swagger	78
27. Gambar 5.15 <i>Hang Tag</i> Swagger	79
28. Gambar 5.16 <i>Infographic</i> Swagger	80
29. Gambar 5.17 <i>Price Label</i> Swagger	81

DAFTAR LAMPIRAN

1. <i>Story Board TV Commercial</i>	86
2. <i>Story Line TV Commercial</i>	95
3. <i>Screen Shot TV Commercial</i>	96
4. <i>Screen Shot Website Interface</i>	105
5. <i>Mock-up</i>	108

Perancangan Komunikasi Visual Toko Graffiti Swagger Store Sebagai Bagian dari Promosi di Kota Solo

Febryan Nobel Wijaya¹

Hermansyah Muttaqin S.Sn., M.Sn.² Arief Iman Santoso S.Sn., M.Sn.³

ABSTRAKSI

Pengantar karya Tugas Akhir ini berjudul “Perancangan komunikasi Visual Toko Graffiti Swagger Store Sebagai Bagian Dari Promosi DI Kota Solo”. Dalam perancangan ini ada beberapa permasalahan yang dikaji, yaitu: (1) Bagaimana perancangan komunikasi visual untuk Swagger Store sebagai toko graffiti yang pertama di Kota Solo ? (2) Bagaimana memilih media yang tepat untuk promosi Swagger Store?.

Perkembangan seni graffiti di Kota Solo atau yang biasa dijuluki sebagai Kota Bengawan ini semakin banyak diminati dan diperhatikan oleh masyarakat Kota Solo. Perkembangan tersebut menyebabkan munculnya Swagger Store sebagai toko graffiti yang menyediakan alat-alat yang dibutuhkan dalam melakukan kegiatan graffiti. dikarenakan usia toko ini yang masih terbilang seumur jagung, maka belum banyak masyarakat yang mengenal Swagger Store sebagai toko graffiti di Kota Solo sehingga masih ada peminat atau penggiat seni graffiti yang merasa kesusahan dalam pemenuhan kebutuhan akan perlengkapan graffiti. hal tersebut menjadikan hambatan bagi kemajuan perkembangan graffiti Kota Solo dan khususnya menghambat kemajuan dari Swagger Store sebagai toko yang bergerak dalam bidang graffiti di Kota Solo. Oleh karena itu, dengan adanya perancangan komunikasi visual toko graffiti Swagger Store sebagai bagian dari promosi ini dapat memperkenalkan Swagger Store ke masyarakat di Kota Solo sebagai toko graffiti sehingga dapat meningkatkan penjualannya dan sekaligus memberikan dampak yang baik bagi kemajuan seni graffiti di Kota Solo.

¹ Mahasiswa Prodi S1 Desain Komunikasi Visual FSRD UNS

² Dosen Pembimbing I

³ Dosen Pembimbing II

***Visual Communication Design Graffiti Shop Swagger Store As Part of
Promotion in Solo City***

Febryan Nobel Wijaya⁴
Hermansyah Muttaqin S.Sn., M.Sn.⁵ Arief Iman Santoso S.Sn., M.Sn⁶

ABSTRACT

This final project work introduction entitled "Visual Communication Design Graffiti Shop Swagger Store as Part of Promotion in Solo". In this scheme there are several issues that were examined, namely: (1) How to design visual communication for Swagger Store as the first graffiti shop in Solo? (2) How to choose the right media for the promotion Swagger Store ?.

Development of graffiti art in the city of Solo or commonly dubbed as the City Bengawan is increasingly sought after and considered by the people of Solo. The development led to the emergence Swagger graffiti Store as the store that provides the tools required to perform activities of graffiti. because the age of the store that is still fairly whole corn, so not many people know Swagger Store as the store of graffiti in Solo City so there is still graffiti art enthusiast or activists who feel difficulty in finding their graffiti needs. it makes an obstacle to the progress of the development of graffiti in Solo and in particular inhibiting the progression of Swagger Store as a store that specializes in graffiti in Solo City. Therefore, the presence of visual communication design store Swagger graffiti Store as part of this promotion may introduce Swagger Store to the public in the Solo City as a graffiti store so that it can increase sales and provide good impact on the movement of the art of graffiti in Solo City.

¹ *The student of Visual Communication Design Faculty Of Fine Art And Design
Sebelas Maret University*

² *Guide Lecture I*

³ *Guide Lecture II*